DEEP!MEGADRIVE EXTRA

SEGABANDAI MAGAZINE for DEEPLE

SEGA XX as SEGABANDAI MAGAZINE

DEEP!MEGADRIVE別冊

SEGA X セガダブルクロス

SEGABANDAI Magazine

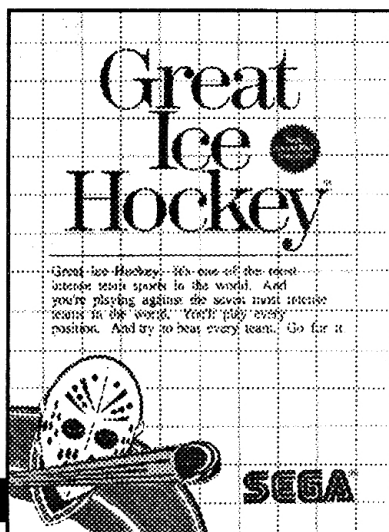
セガヴァンダイマガジン

SEGA
MASTER SYSTEM

MASTER SYSTEM

幻の非売品ソフト

GREAT ICE HOCKEY

TEXT BY ヴァフィョーン原

最近、一部の中古ゲーム市場で高値がついて有名なのが、マークⅢとマスターシステム用ソフト（例：「北斗の拳」8000円）と、今流行りの限定版（例：SS「センチメンタルグラフティーファーストウィンドウ」14800円）等の生産数の少ないソフトである。今回は、この２つの要素を持ちつつ、しかも非売品というソフト「グレートアイスホッケー」を紹介しよう。

ファンタシースター
大ヒットキャンペーン
SEGA
新春からラッキーです。

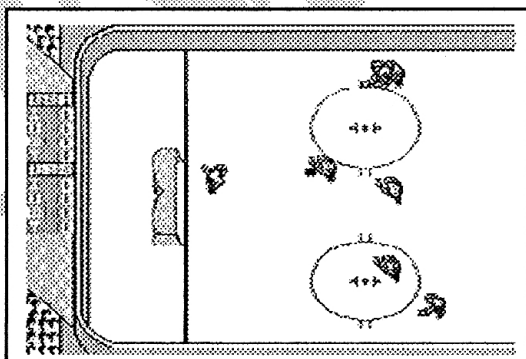
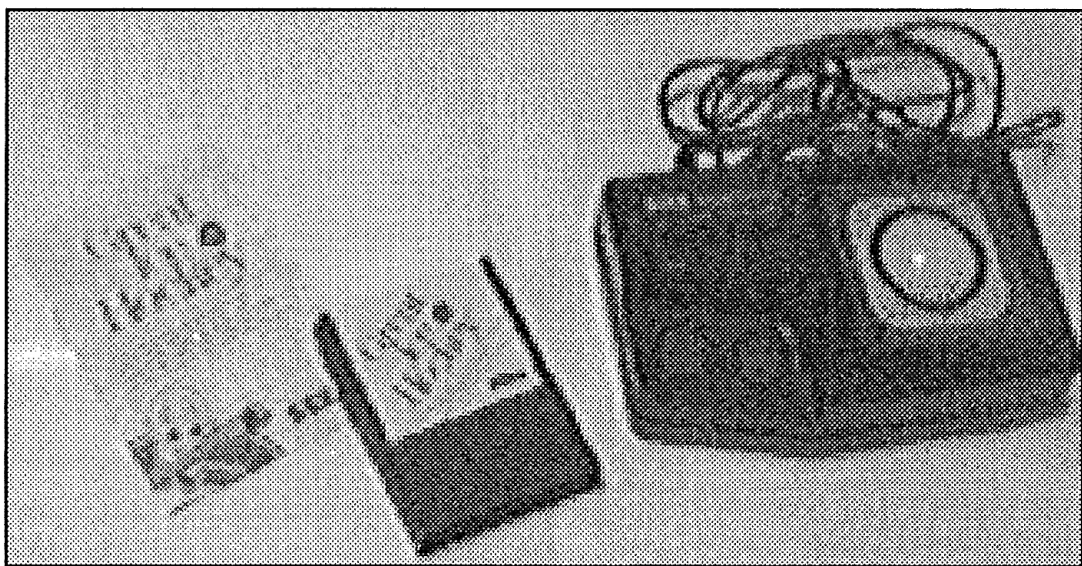
この「グレートアイスホッケー」は、「ファンタシースター」発売時に行われたキャンペーンで、抽選で1000名にプレゼントされたソフトである。左の図が、そのキャンペーン告知葉書である。よく見てもらうと分かるのだが、このソフトは「マスターシステム賞」と銘打たれたもので、マスターシステム専用となっている。これは、このソフトがスポーツパッド専用ソフトとなっていて、マークⅢでは、このスポーツパッドが使用できないかららしい（筆者はマークⅢを持っていないので未確認ではあるが）。ちなみに「マークⅢ賞」は、ＦＭ音源パックとラピッドファイヤーだった。

このソフトとスポーツパッド自体は元々海外で発売されていたものだが、プレゼントさ

れたものは、カートリッジの形状がきちんと日本版になっているのが大きな特徴。スポーツパッドは海外版そのままです。ちなみに後に日本で発売されたスポーツパッドは形状や仕様が異なっていて、互換性はありません。

GREAT ICE HOCKEY

ゲーム内容は、ごく普通の横画面のアイスホッケーゲームだが、画面がスクロール式ではなく、画面切り替え式（例：MS版「エイリアンシンドローム」等と同じ）な点と、トラックボールを転がす速さをほとんど感知していない（これじゃがスポーツパッドの意味がない！）点がマイナスです。また、1人プレイの時は、アメリカチームしか使えなかったりする点がまさにアメリカンだったりします（笑）。

最後に・・・はたしてマークIII、マスターシステムソフトは全部持っているというコレクターの方は「グレートアイスホッケー」の存在を知っていましたか？また、この記事を見た、秋葉原の某○ットが買い取り価格をいくらにするのか気になります（笑）。私に売る気はありませんので、問い合わせはご遠慮下さい（笑）。

ソフトの箱は日本の形状だが真っ白。説明書は箱より大きく箱に入りません(^^; また残念ながら、説明書にアソビン教授は登場していません（笑）。

セガ人の夢？
OutRun 3D

TEXT BY ヴァフィョーン原

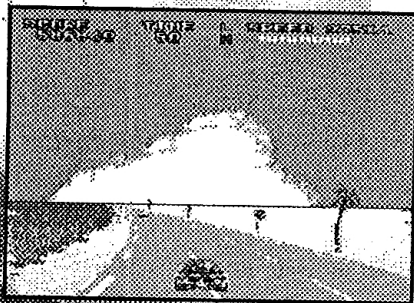
1987年10月。セガ人待望のセガ・マークVことメガドライブが発売された。そんな中、細々と忘れ去れていったのが「ギャラクシーフォース」「ホットロッド」「ウルティマIV」等まだまだ予定されていたマークIII・マスターシステムの新作ソフトだった。

そんな中、セガが最後まで「これだけは発売する」と言いつつ、結局発売されなかったのが、この「アウトラン3D」である。残念ながら日本では発売されなかったが、海外では少数ながら発売された。一時期、日本でも一部の店で取り扱っていたので見かけた記憶のある人もいるでしょう。

ゲームの内容的には、MS版「アウトラン」をアレンジして３Ｄグラス対応にしたものである（オプションで通常画面モードでもプレイ可）。グラフィック的には、マイカーのテスタロッサをはじめ、全体的に書き直しが行われており、コースのアップダウンも滑らかになり、途中でトンネルに入ったり、雨が降る等の演出も見られる。特筆すべきは画面を見てもらうと分かるが、スタート面にはきちんと海があることである（笑）。また、音楽もＦＭ音源半対応と言われた前作の屈辱戦とばかりにパワーアップしている。ちなみに海外版のマスターシステムにはＦＭ音源は搭載させていない。このことからもこの作品が日本で発売することを前提で作られていたことが分かる。曲の方はマジカルサウンドシャワー以外は新曲である。個人的にはイントロが「スペハリ」風なシャイニングウィンドがお勧めである。長所ばかり書いたが、実は肝心のゲームスピードが遅くなっていると大きな短所があり、売りの３Ｄも奥行きの当たり判定が分かりづらく、ゲームとしての評価は前作を下回るものになってしまっている。

しかし、上記で書いたようにパワーアップしたＦＭ音源サウンド等、見るべき箇所は多いので、もし中古屋等で見つけたら、即ゲットの一品でしょう。ちなみに、日本のマスターシステムでプレイするには変換アダプターが必要です。

SEGA X

SEGABANDAI MAGAZINE

MEGADRIVE

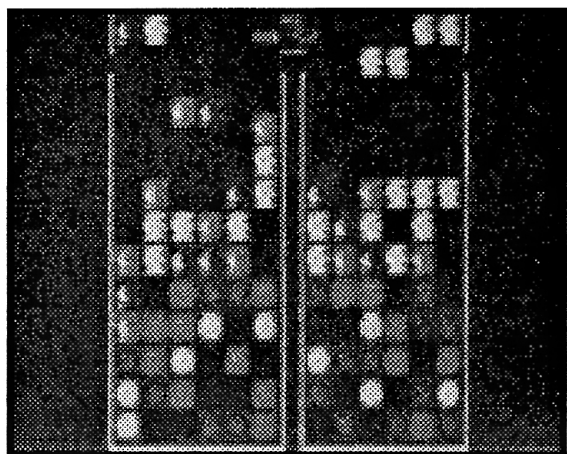
SONIC 補完室

SONIC THE HEDGEHOG

「SONIC JAM」に収録されなかった幻のソニックを紹介！

TEXT BY ヴァフィョーン原

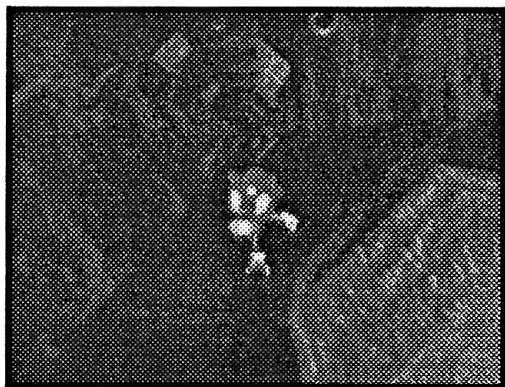
◆ソニック&マドンナ

「SONIC」発売前、おもちゃショー（メガドラの拡大縮小のデモ）で公開されたもの。ソニックの左上にいるのが幻のヒロインキャラのマドンナ。上図は、おもちゃショーで使われたものそのものではなく、後にテラドラ用の店頭デモとして使用されたものから画面入手したものである。

◆ソニックブラザーズ

ロケテストのみで発売されなかった幻のアーケードゲーム。ソニックの顔のピースが落ちてくる落ちゲー。画面的にはテラドラ用の「パズルコンストラクション」（左図）に付属していたゲームに近い。特筆すべきはタイトル画面に、ソニックと赤色のソニックの弟（？）がいた点である。今だったらソニックチェック（セガ内ではソニックバイブルというものがあり細かい注意点が書かれている）に引っかかっていたことでしょう。

◆ソニックイレイザー

「ゲーム図書館」（右図）専用だった対戦型落ちゲー。ピース自体は、丸や三角といった形だが、連鎖を組んで、対戦相手に攻撃すると、画面真ん中にソニックが登場する。「ゲームの缶詰」に収録されなかったので、今やプレイ不可能と思いきや、ディープなテラドラユーザーならプレイできるようです（謎）。

◆SONIC X-TREME

海外のサターンで発売が予定されていた3Dアクション。どうやら発売中止になったらしく、代わりに「3D BLAST」がサターンに移植されたようだ。

ついに完結！？

Aランクサンダー

TEXT BY ヴァフィョーン原

未完に終わったメガＣＤ「Ａランクサンダー」の小説がインターネット上で展開中！原作者の遠藤氏のホームページへアクセスせよ！！

現行政府転覆計画・サンライズ作戦

「俺はDランク・コム」「Dランクだと！？」

戦いの中芽生える感情。連帯感かそれとも・・・

「人類の見方にしてサンダーの天敵・サンダーキラー」
親友・東味峰夏彦との決着は？

（画面は「Aランクサンダー誕生編」より）

サンダーキラーとの決着は？ Aランクムーンの行方は？ ファイブの正体は何者なのか？ そして、プロトサンダーの真の目的とは？ 熱いストーリーを堪能しよう。

続きはホームページで！

http://www02.so-net.or.jp/~endo.OP.htm

サターンでの完全版もリクエストしよう！

ついに出た！！
LANDSTALKER2
HEART OF DIAMOND

TEXT BY ヴァフィョーン原

SEGA Xでお知らせした「ランスト２」設定本がついに出ました。前作を彷彿とさせる（パロった）表紙は私がお手伝いしてたりします(^^;

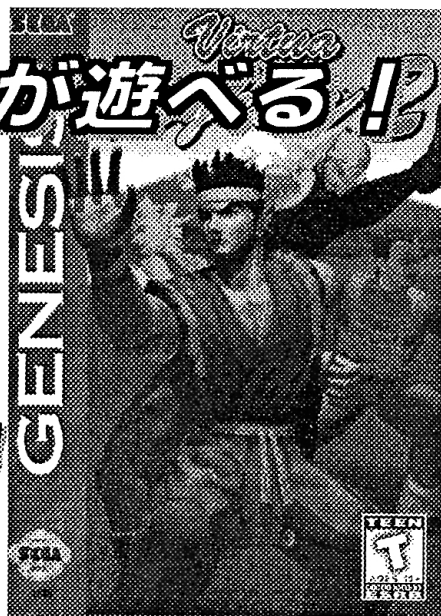
Mega Drive Cartridge Book

LANDSTALKER

HEART OF DIAMOND

　厳密に言うとタイトルに「２」は付きません。「ランドストーカー」のタイトル自体にライルの冒険記のような意味があり、今回本になった話は、ゲーム化されたキングノールの財宝の後の物語なので、分かりやすくする為に、通称「２」と呼ばれています。「ルナ２」や「イース３」のような感じだと言えば分かりやすいかな？

　このセガヴァンダイマガジンと一緒に手にいれることができた人が多いと思いますが、残念ながら手にいれることができなかった人で、希望者は奥付までお問い合わせ下さい。要望しだいで再版するそうです。アンケート同封するのを忘れないように(^^;

▶TEXT BY ヴァフィョーン原◀

1996年12月。日本では既にメガドラ市場は死に絶えており、海外でもSEGA-CD及び32Xの生産中止になりGENESISに明るい話題はないように思えた。そんな時、奴はやってきた。そう、それがGENESIS版「バーチャファイター２」である！16BITはまだ生きている！！

○ファーストインプレッション

このGENESIS版「VF2」の第一印象は、人によって両極端でしょう。良く思った人は「これが本当にメガドラ！？」と相当の衝撃を受けることでしょうし、逆に悪く思った人は、「なめるな！」と激怒することでしょう。おそらく「ほしい／いらない」の選択もここで決まることでしょう。

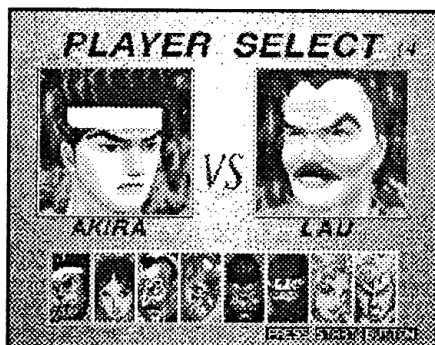
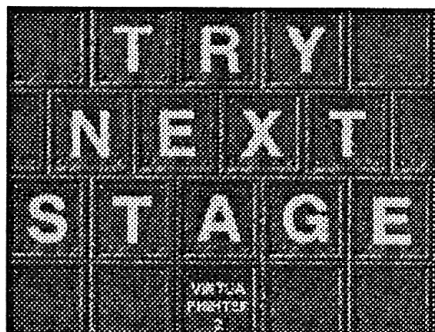
SS版と見間違いそうなキャラセレクト画面

○ゲームシステム

一言で入ってしまえば「バーチャストII」。ポリゴンなどは一切使用しない純粋なスプライト２Ｄ格闘です。GG「バーチャファイターミニ」のアップグレード版といったほうが分かりやすいかもしれません。

こんな画面まで再現されている

○移植度

まず、キャラ選択画面の再現度に驚くこと間違いなし。かなりインパクトがあるはずです。ゲーム中のキャラはやや小さ目です。しかしNOMADユーザーであれば気にならないでしょう。技についてはカットされたものが多いですが、いいセレクトがされ

ていると思います（技の出しやすくGOOD)。音楽の移植度も高く（32X版「VF1」より上だったりします）、効果音や声もうまく再現されています。また、背景が３重スクロールしていたり隠れた部分でもがんばっています。GENESIS版のオリジナル要素をしては、キャラを選択する時に、方向キーを入れておくことで、カラーを４色まで変更できます。余談ですが、デュラル使用コマンドがSS版+32X版（下上右左+A・ジャッキー、アキラー、ジャッキー、アキラの繰り返し）となっているのが泣かせます(^^;

使用するハード（GENESIまたはMD）によってタイトル画面に変化が！

○16BITの限界？

GENESIS版ということもあり、当たり判定やダメージ等多少アメリカンなところがあります(^^;
また、ハードの性能及び容量のせいでカットされた要素がかなりあります。リプレイや技、BGM、ステージ数（影、サラ、晶、ジェフリー、デュラルステージ以外は色違いの使い回し）は仕方ないにしても、リオンとシュンのキャラクターのカットはちょっと許せないかもしれません。これでは「２」の意味が・・・(^^;

技の再現度も高い（カットされたものも多いが）

○制作スタッフ

セガの内作なのか外注なのかは不明ですが、制作自体は日本人スタッフで行われています。また､スペシャルサンクスの中に鈴木裕氏の名前がありましたが､ノータッチであることは間違いないでしょう(^^;

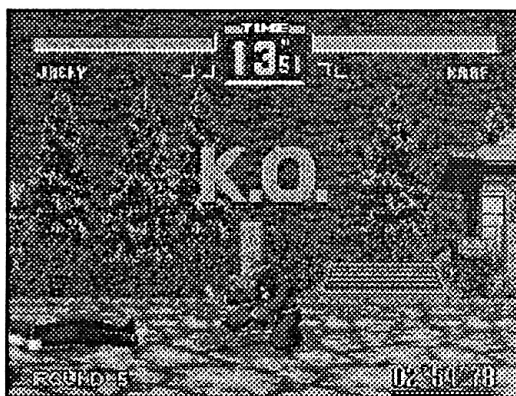
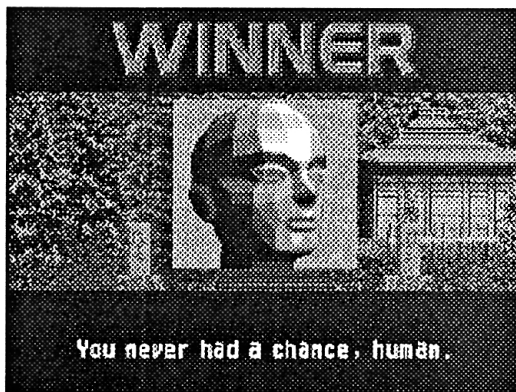
○総合評価

初めに書いたように第一印象がすべてです。NOMADユーザーであれば色数の少なさはまったく気にならず、逆に良く見えてしまいます。また、MS版「スペハリ」や「アウトラン」にはまった人等は､ハードに合わせた高移植と感じることでしょう。逆に、「VF2」をやり込んでいる人､俗に言うバーチャジャンキーの人達にはお勧めしません。SS版でさえ、いろいろ叩かれていたので、このGENESIS版を見たら「まったくの別もの」と激怒することでしょう。個人的には前者で、思わず「時代はメガドラ」と言ってしまうほどでした(^^;制作者の魂を感じることができる良作だと思います。

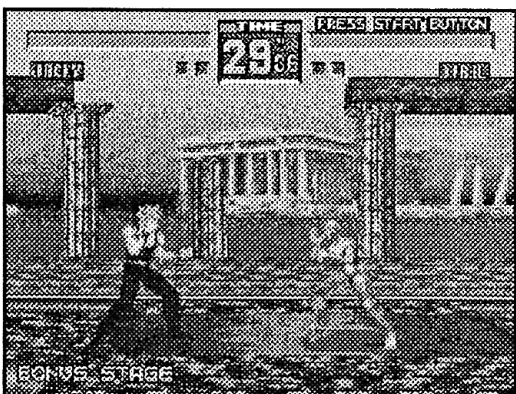
NOMADでのプレイが断然お勧め

○購入方法

毎度ながら､秋葉原のメッセサンオーで売っています（念のため､私はメッセの回しものではありませんよ(^^;)。今でも売り切れのことが多いですが、何度も再入荷しているようです。ちなみに価格は7,000円強でした。プロテクトはかかっていないのでメガドラでもそのまま動きます。

感動の瞬間・ジャイアントスイング

勝ちポーズもこの通り

オリジナルの勝利画面（しかもデュラルが喋ってる）

デュラルステージ（でもラスタースクロールは無し）

DEEPLE LAND

でぃーぷるランド 出張版

DJ: V.HARA(25)

深夜に再放送してた「Zガンダム」が終わりました。やっぱりジェリドの最後はかわいそうかな。次は「ZZ」だ！(^^;

MEGA TALK

●以前DEメガを買っていたんですが、ここ数回売り切れで買えず、今回は早めに買いに行きました。いつのまにかオフセット本になっていたんですね。タイトルもSEGA X（ｴｯｸｽ）かと思いきやSEGA X（ｸﾛｽ）ですか、相変わらずですね（笑）。これからもがんばってセガ（セガバンダイ）本作って下さい。

（東京都・小山重明）

V.HARA：以前はアンケートどうもありがとうございました。今回の本も相変わらずのタイトルになっています（笑）。今後もよろしく！

●SEGA XではGENESIS版の「SONIC 3D BLAST」を紹介していましたが、サターンUSA版も出ていましたよ。

（東京都・ぬくぬくだ！）

V.HARA：結構いろんな人から言われました。分かってはいたんですが、締め切りの関係上、前回載せることはできませんでした（GENESIS版「VF2」も）。今回掲載してるんでご勘弁を。でも、また記事になりそうなことがあったら教えて下さいね。

●メガドラソフトがあと３本で揃えうところまでこぎつけました。これは私の信条は、「欲しいと願えばいつの日か必ず手に入る」を貫いて来たからです。セガ人は待つ、耐えるといったことが得意なのかもしれませんが(笑)。

（茨城県・根本達也）

V.HARA：待つことや耐えるのが得意というのは言えてるかもしれませんね（笑）。ソフトについては、中古でしかも高くていいのなら秋葉原の○ットで予約できるようですよ。あとは、パソコン通信やインターネットで情報を集めてみては？

●SEGA Xについて。サターンのネタが増えて「これも時代の流れか」と思いながら読んでいたのですが、「今時のサターン事情」はいろんな意味で深いですね。なんかスッキリしました。あと、ソダンTシャツも気に入っています（笑）。

（埼玉県・鉄節）

V.HARA：あのページのメッセージ色を感じていただければ作者としては嬉しい限りです。ソダンTシャツは限定10部ですから大切にして下さい（笑）。

●DEメガ Vol.1で出るか問われていた「ウルフファング」「レイノス２」等がようやく発売されましたね。時代の流れは速く、メーカーの動きは遅いと言ったところでしょうか？（笑）

（福岡県・中川哲也）

V.HARA：他にも「メガミックス」にはレンタヒーローが登場し、「TFV」も出て、「パワードリフト」「PS」の予定も。最近、結構メガドラユーザーの意見を取り入れていますね。確かに遅いけど（笑）。でも「PS」は新作かリメイクがいいな。「レンタヒーロー」もね。

今号のB.G.M.

SKULL FANG

-VAPER TRAIL-

サターン版「髑牙」のCDにおまけで「空牙」のニューアレンジ曲が入っているぞ。これだけでも買いだ！

噂の真相 PART1

◎「SONIC JAM」のCMで使われたムービーは、実はサターン版「SONIC 3DBLAST」のオープニングムービーらしい。（東京都・ランヴァ・ラル）

◎新宿の某カメラ量販店で非売品のクールパッドが売られていたらしい。よっぽどサターン本体が売れていないとの噂。（東京都・テラドライバー）

◎「花組対戦コラムス」は最初の企画段階では「花組対戦テトリス」だったらしい。（東京都・やまね）

◎「機動戦艦ナデシコ」は当初ＳＬＧ部分が入る予定だったらしい。しかも、ＡＤＶ部分とＳＬＧ部分をそれぞれ別の会社に作らせ、くっつけようとしていたとの噂。（東京都・ランヴァ・ラル）

◎「デスクリムゾン」は当初セガブランドで発売する予定だったらしい。（東京都・ゾウザリー専用レイノス）

◎エコールの就職試験合格率は２％以下の狭き門らしい。しかも労働条件に住み込みが入っているとの噂。（東京都・テラドライバー）

◎エコールはかわいい女の子の描けるグラフィッカーを募集しているらしい。（東京都・テラドライバー）

◎「サイバーボッツ 超限定版」は、生産数の１％をカプコン社員が社販で購入したらしい。（東京都・ザク男）

◎サターン版「ファイターズヒストリーダイナマイト」は毎度のごとく、ゲームのるつぼが勝手に作って持ち込んだらしい。今回は拡張ラムの練習用に作ったとの噂。（東京都・ゾウザリー専用レイノス）

◎テクノソフトのスペルは、TecnoSoftとTechnoSoftの２つがあるらしい。当初、TecnSoftで商標登録したが、後に誤植してことに気づいたと噂。（東京都・シャア専用メガドライブ）

◎セガ社内でのサターンとプレイステーション所有率はプレイステーションの方が多いらしい。（東京都・ランヴァ・ラル）

Deeple's スラング

■Z状態
救いがない様子。またはもの。
（東京都・シャア専用メガドライブ）

■せっかくだから
伏線や脈絡もなく、第三者に理解不能の決定を下す時に使う前置く詞。使用例：「腹も減ったことだし、せっかくだからゲーセン行かない？」語源はもちろん「デスクリムゾン」　（東京都・Aizer）

■ときメモリー色
新しいものとは合うが、古いものとは合わない色。またはもの。語源は「ときめきメモリアル付きパワーメモリー」こと「ときメモスペシャル版」
（福岡県・中川哲也）

■KEEP!メガドライブ
メガドラソフト及び本体を保護すること。　（埼玉県・鈴木孝治）

■マルチメガ状態
秋葉原中探しても、絶対に手に入らない様子。またはその商品。（東京都・Aizer）

■イノラー
展示会やイベント等にコーヒー牛乳を持ち込む人。　（東京都・ジャマシマン）

■デス教徒
「デスクリムゾン」のことを「デス様」と呼び、文末の最後に「です」が付く場合、それをカタカナで書く人。
（東京都・シャア専用メガドライブ）

ILLUSTRATION CITY

札幌出張
お土産
デス

（東京都・ヴァフィョーン原）
会社にあったメモ。もしかしてデス教徒？(^^;

（千葉県・凍土れん）
前々回のMD版に続きSS版のイラストです。たしかに某ミニ四駆漫画のキャラに似ているかも。

噂の真相 PART2

◎サタマガのホームページは更新されないらしい。（千葉県・ジャマシマン）

◎エヴァンゲリオン放映前、バンダイにスポンサーの話が行ったらしい。しかし、バンダイがこれを断った為、セガがスポンサーになったとの噂。
（東京都・ゾウザリー専用レイノス）

◎セガとバンダイの合併問題発生後、バンダイは株主にたまごっちを配って謝罪したらしい。（東京都・SPEC5543）

◎セガとバンダイの合併解消を一番喜んでいるのはガレージキットメーカーのウェーブらしい。（東京都・ランヴァ・ラル）

◎「サンダーフォースV」のデザイナーは、カトキハジメ氏のファンらしい。特にガンダムセンチネルがお気に入りとの噂。（東京都・ザク男）

◎プリクラ２を買うとデジオが付いてくるらしい。（東京都・M.COPRO）

◎サターンに１８禁が無くなったのは、１８禁があるとエニックスが参入しないという噂をセガの偉い人が信じたかららしい。（東京都・デーモン鈴木）

◎「ファイナルファンタジーVII」のムービーとフィールド画面は、「ガングリフォン」のオープニングで有名なリンクスが制作したらしい。
（東京都・シャア専用メガドライブ）

◎セガからスクウェアへの大量引き抜きで、セガは大激怒し、スクウェアに謝らせたらしい。（東京都・デーモン鈴木）

◎クライマックスはＣＧ部門に続いて音楽部門も独立したらしい。しかしタレント事務所になっているとの噂。（千葉県・ジャマシマン）

◎サターン版「セガツーリングカーチャンピオンシップ」はＣＲＩ製らしい。
（千葉県・ジャマシマン）

◎もうすぐ、サターン本体の生産が終了するらしい。（神奈川県・ＳＳＴ）

こんなもの見つけました

順位		タイトル	シェア	メーカー／発売日／ジャンル・価格	機種／前回／登場
10	▼	ドラゴンボールZ Ultimate Battle 22 ●対戦の直前に挿入されるビジュアルシーンがすごい。	1.36%	●バンダイ ●7月28日発売 ●ACT ●¥5,800	PS 前回7位 登場3回
12	▼	スーパードンキーコング ●11月には「2」が発売されるのに、まだまだこの人気！	1.20%	●任天堂 ●'94年11月発売 ●ACT ●¥9,800	SFC 前回9位 登場17回
12	初	レイヤーセクション ●もとになっているはアーケードの名作「レイアース」。	1.20%	●タイトー ●9月14日発売 ●STG ●¥5,800	SS 初登場 登場1回
14	▼▼	エースコンバット ●戦闘機の操作法を2種類から選べる親切設計。	1.15%	●ナムコ ●6月30日発売 ●STG ●¥5,800	PS 前回4位 登場4回

某誌のランキングより。「レイヤーセクション」の元が「レイアース」だったとは（爆）。　（埼玉県・鈴木孝治）

海外の比較広告より。「ゲー○ボーイを買う奴は色盲かＩＱが１２に足りない知能のない人間」というもの。これはヤヴァイんでは？　（東京都・Y^-GTO）

思わず唄ってしまいました

○「機動戦士ガンダムＺＺ（アニメじゃない）」のメロディーで　（神奈川県・ＳＳＴ）

アニメじゃない（アニメじゃない）
アニメじゃない（アニメじゃない）
ゲームのことさ

みんなが寝静まった夜　マニアの部屋を見ていると
とても凄いモノを見たんだ！
一般人（オトナ）は誰も笑いながら　マニアの極みと言うけど
僕は絶対に絶対に嘘なんて言ってない

メガドラというハードで
ギャルゲーの世界は
覗けやしないのさ
我を忘れた　新たな　土星人よ

アニメじゃない　アニメじゃない
サクラ大戦

アニメになる　アニメになる
現実なのさ

アニメじゃない　アニメじゃない
不思議な気持ち

アニメじゃない（アニメじゃない）
アニメじゃない（アニメじゃない）
ゲームのことさ
ゲームのことさ

解説

今回のテーマは「こんなのセガハードじゃない！！」とのこと。今のギャルゲーだらけというサターン市場を憂いたメガドライバーの気持ちを表してるそうです。「サクラ大戦」アニメ化とテレビ神奈川での「ＺＺ」再放送（ローカルな話で申し訳ない(^^;）という時事ネタも加わってナイスです（笑）。

一言 from DEEPLE

●「メガミックス」のレンタヒーローのドラゴンサンダーはなぜ青い！本物は赤だ！！
（大阪府・よしマン）

●SS版「怪盗セイントテール」本当に発売されるのだろうか？もしかして体験版が貴重品？
（千葉県・たまちょ）

●バーチャガン用のスクリーンマウントサイトがタニオ・コバ製ってのには大感激。やるじゃんSEGA。
（東京都・龍雷牙）

●サタマガに葉書が載りました。しかもソフト１本プレゼントに選ばれていました。でも、住所が互助区されていました。一生届かないような気がします。
（神奈川県・浅野留美）

●MD「騎士伝説」のクルクス戦シナリオ（ポロポロフカ）のPAK配置をようやく確認。でもシナリオをクリアしようとすると「黒騎士中隊の戦車の半数は燃えていた・・・」状態。
（東京都・源文党）

●32Xが「ドゥーム」専用機と化したと思っていたら、またサターンで出るので悔しいです。
（福岡県・タンギー）

●コミック「ファイブスターストーリーズ」4巻のP88でカイエンの持っているファンクションデータボックスの画面を見ると、実は作者は隠れセガ人かと思ったりします。
（東京都・長野 守）

●ハイスコアを出したら32Xと入れましょう。
（埼玉県・ぼケェェェェ）

●96/5/5のメッセサンオーのメガドラ掘り出し市で朝５時から並んでいたのは私です。ちなみに12/20の「ルナ２」の再版の時も１人きりで朝６時から並んでいました(^^;
（東京都・みほのぶるぼん）

●メガＣＤにプ○ステの黒いディスクを入れると出てこなくらるらしい。というか、なった（笑）。
（群馬県・ぐのーしす）

●MS「ブラックベルト」の３面のボス（力士）の倒し方は分かりません。情報求む。
（東京都・うにのん）

●世の中にはMD,MS等のエミュレーターを作ってしまうメガコアな方がいらっしゃるようですね(^^;
（神奈川県・GLORY）

●「デスクリムゾン」の「せっかくだから」が友人の会話の中でちょっと流行りました(笑)。あとムササビみたいのが恐いです。殺っちゃだめですか？（笑）
（千葉県・森沢 順）

●買ってて良かった「ジ ウーズ」。もらって良かったシルバーサターン。（福岡県・かれん）

●これを機会に少しづつマニアの道を歩もうかと思います（笑）。
（神奈川県・中野.K）

●期待の新作と移植希望の高い作品は、いざ出てみるとパッとしない気がしますが、どうでしょ？
（東京都。YURICAT）

●スーパーメガドライブＦＡＮを最近入手しました。「ソニックＣＤ」のアレンジと「ＰＳ４」の原曲（FM音源に落とす前）が目当てだす（笑）。しかし、よく売ってたな～。
（滋賀県・響）

●「花組対戦コラムス」。ついにセガもコナミ商法に走ったか・・・
（愛知県・岩月政夫）

●カラオケBE-MAXの「シャアが来る」のコード番号が、エヴァンゲリオンの「魂のルフラン」に代わってしまった。もう「シャアが来る」が歌えるのはセガカラしかない！
（東京都・ヴァフィョーン原）

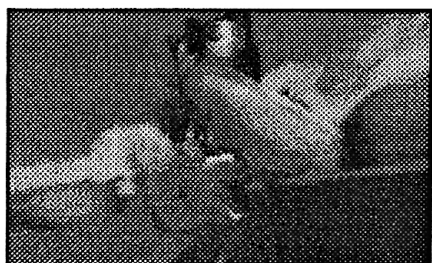
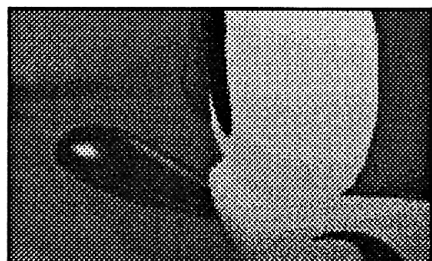
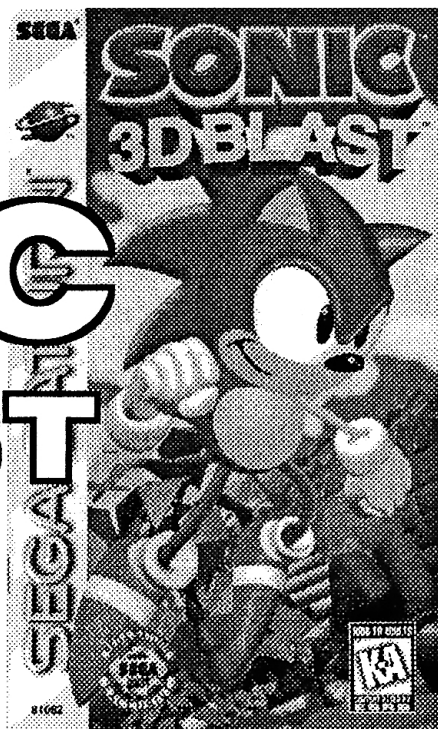
SEGA X

SEGABANDAI MAGAZINE

SEGASATURN

今度はサターン版

SONIC 3D BLAST

TEXT BY ヴァフィヨーン原

前回のSEGA X でレビューしたGENESIS用「SONIC 3D BLAST」がサターンに移植された。今回は、GENESIS版との違いを中心にを紹介します。

オープニングムービー

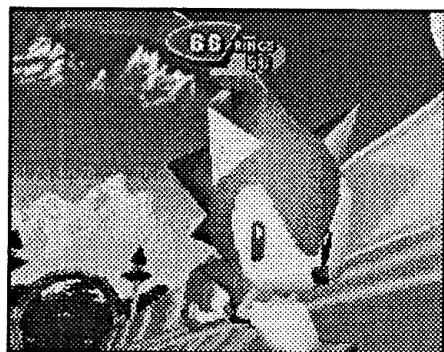
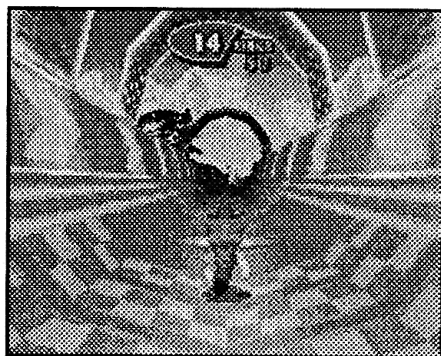
○オープニング

派手なSEGAロゴだったGENESIS版に比べサターン版はごく普通なSEGAロゴです。続いてトゥルーモーションによるオープニングムービーが始まります。ソニックの世界観とそのスピード感をよく表現したかっこいいムービーです。画面サイズは小さいですが、画質は、「マクロス」並の最高レベルのものになっています。

○ゲームシステム

ゲーム内容はGENESIS版とまったく同一です。あたりまえのことですが、サターンになったことでグラフィック&サウンドはかなり向上しています。GENESIS版になかった画面に霧がかかるエフェクト等は「おおっ」と思うかもしれません。また、マルコンに対応していますが、元々キャラが8方向にしか移動出来ない為、意味がなかったりします (^^;

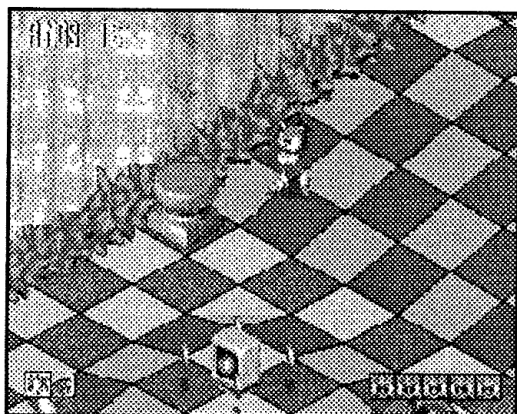
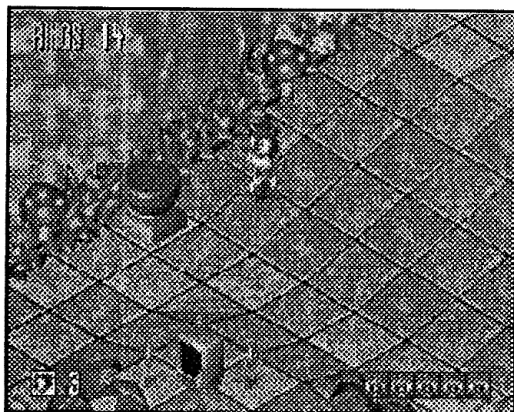
○ボーナスステージ

GENESIS版と同じく、リングを５０個以上集めて、ラウンド内に隠れているテイルスかナックルズに接触するとボーナスステージに行けます。内容はGENESIS版と異なり「ソニック２」をそのままポリゴンで再現したものになっています。ポリゴンのソニックも「クリスマツナイツ」に登場したものより「SONIC JAM」に近いモデリングになっており、光源処理された画面やそのスピード感はかなりのものです。

ボーナスステージ

○制作スタッフ

GENESIS版と同じく、海外のTraverlle'sTalesという会社と日本のセガの共同開発です。今回は、アドバイザーの中に、中氏と大島氏の名前がありました。スタッククレジットを見ると、ボーナスステージ部分が日本で作られたようです。

○総合評価

全体的には、GENESIS版のアップグレード版と言った感じです。GENESIS版にあったグラフィックがCGレンダリング＆手書きという不統一さがなくなり、見た目の印象はかなり良くなっています。また、ボーナスステージは一見の価値があるかもしれません。ただ、ロード時間の長さや、ゲーム時間が長くかかるのにバックアップが無い等不満な点もあります。ちなみに、秋葉原のゲーム屋さんをはじめ、大型カメラ量販店等、結構いろんな店で売っています（この点がGENESIS版との大きな違い・・・）。日本のサターンで動かすにはMulti-Game（約2000円）等のアダプターが必要ですので注意しましょう。

GENESIS版（ちょっと原色が強い）

サターン版（背景のオブジェが増えている）

東京ゲームショウ クリエイターズクロストーク

'97 SPRING

TEXT BY やぶ http://plaza2.mbn.or.jp/~tomosato/yap/index.html

東京ゲームショウ'97春のワープブースで、飯野氏（代表作：「EO」）中氏（代表作：「ソニック」）小島氏（代表作：「ポリスノーツ」）飯田氏（代表作：「アクアノートの休日」）によるトークが行われた。商業誌には掲載できない（？）飯野氏の過激な発言は必見！？

○カッコイイゲーム

飯田：さっき会場を見回して来たんですけど気持ち悪くなりましたね。変なゲームばっかりんですよ。

飯野：そうそう「ときメモ」系のヤツね。

飯田：これからゲームを初めようって人にこんなヘンなゲームばっかり見られてたらゲーム業界は潰れちゃいますよ。

飯田：もう、カッコイイゲーム以外は禁止です。

飯野：この人の会社が悪影響を出してますよね（小島氏を指差しながら）。

飯田：そうですよ、そうですよ。

小島：すみません(苦笑しながら)。

○クリエイターとは？

飯野：ここにいる人はみんなプログラム出来るんですよ。でもヤツは何が出来る！(向かいのセガブースの壇上で話しをしている広井氏を指さして)プログラム書けない、絵も描けない、音楽も書けない、いったい何をやってるんだヤツは。

中：広井さんは人を集めてくるじゃないですか？

飯野：ゲーム業界って変な業界。

○小島氏の現状

飯野：「メタルギア」の他は何かやってないんですか？

小島：ええ、まぁ、一応・・・

飯野：もしかして、藤崎詩織さん作ってます？

小島：えっ、い、いや、そ、その・・・

中：実は「メタルギア」が遅れてる原因は「ときメモ」のせいらしいですよ。

飯野：えー、小島さんダメぇ～そんなん作ってちゃ。

中：小島さんが入ったとたんいいゲームになって来てそっちの方が忙しいらしいです。

小島：イヤイヤ、私は「メタルギア」1本で

すから、ハイ。

全員：（爆笑）

○もし４人で会社を作ったら

飯野：プログラマーは中さん一人ですよ。

中：ええ、いいですよ。

飯野：全部、一人で組むんですよ。

中：ええ、別に「ソニック１，２」とか「大魔界村」とか「ファンタシースター」も全部一人で作りましたから。

飯野：そうなんですよね。言っていいのか知らないけど「大魔界村」「ファンタシースター」「獣王記」とかも中さんプログラムしてたんですよね。

中：「獣王記」はやってないですよぉ～。

飯田：僕「獣王記」が凄く好きなんですよ。あの怪獣の・・・

飯田＆飯野：ガオォーー。

飯田：ってのが好きで（笑）。

○飯田氏の最新作

飯田：なんで任天堂ってブース出してないんですかね。僕の次ぎのゲームはN N64DDなんでN64には盛り上がって欲しいんですけどね。

飯野：僕は盛り下がって欲しい。

場内：（爆笑）

飯田：発売は来年の冬ぐらいですかね。

飯野：えー、かなりのんびりしてますねぇ（笑）。でも次ぎの秋のショーには出展するんでしょ？

飯田：出来れば、出したいですけど・・・

飯野：そんなのんびりでいいの？

飯田：だって、N64難しいんですよ。

中：えー、N64って難しいんですか？

飯田：そうなんです、凄く難しいんですよ。未だにコンパイル出来ないんです。

中：そうそう、僕も来年冬の仕事をしてますよ。

飯野：「クリスマスナイツ」ですか？（笑）

○「SONIC JAM」(1)

小島＆飯野＆飯田：す、凄いですね。コレ。

中：ええ、かなり苦労しましたよ。

中：「クリスマスナイツ」と一緒でオマケのつもりで作ってたんですけど、どんどんボリュームが大きくなってしまいました。

飯野：これってSGL使ってるんですか？

中：いいえ、ソニックチームのオリジナルライブラリです。

飯野：下さい（笑）。

中：いいですよ、でも説明が大変なんですよ。ドキュメント作るのって大変じゃないですか。

飯野：そうそう、大変なんだよねぇ。これで、RPG作って下さいよ。

中：いいですね。作りたいですね。

○「メタルギアソリッド」

飯野：なんか、サターン見たいな画面ですね。

小島：そうなんですよ。僕の趣味通りに作っていったらサターンみたいな画面になったんですよ。

飯野：なんでプレステなんですか？売れてるから？

小島：まぁ、神の一声で（苦笑）。

飯野：小島さんはサターン向きだと思うんだけどなぁ。ところで、藤崎さんは出演なさるんですか？

小島：ん〜出るかもしれません（笑）。

○「SONIC JAM」(2)

飯野：これってコンバーターですか？

中：ええ、大体はコンバーターです。

飯野：大変だったでしょ？

中：大変でしたよ、全部サターンコードに作り直したんですから。「ソニック１〜３」「ナックルズ」でかなりのボリュームがあるんですよ。半年は遊べるんじゃないですか？

飯野：僕は「ソニック」が好きでアメリカから輸入までして買いましたよ。

中：最近、こういったゲームってないじゃないですか。サターンで作ってる時はみんな面白い、面白いって遊んでばかりで開発が進まないんですよ。

飯田：僕にとってはセガは「ソニック」なんですよ。「ソニック」って情熱のあるゲームじゃないですか。

中：最近は偉くなっちゃったんでプログラムする時間がないんですよ。それでも自分の関わったゲームではプログラムしたいんで「SONIC JAM」も少しだけプログラムしました。

○M2&「Dの食卓２」

飯野：懐かしい画面でしょ。

小島：ええ、懐かしいですねぇ（笑）。

飯野：コナミではM2はどーしたの？

小島：さ、さぁ？

飯野：そう言えば、アレがあるじゃない。

小島：え、何ですか？

飯野：言っていいの？言っていいの？

小島&飯野：（二人で耳打ち）

小島：さ、さぁ、どーなんでしょうか？聞いてません。

飯野：コナミもデカイからねぇ。「飛べ！！」

小島：あっ！

飯野：「ポリッ・・」（※）

小島：あっ！！

飯野：そう言えば「D2」の画面公開の許可を取ってないんですよ。

中：それ、怒られますよ。

飯野：そうそう、去年凄く怒られた。

中：また、怒られますって。

飯野：フンッ、怒られたらもー作んねぇー。

※コナミのアーケード最新作の「飛べ！ポリスターズ」というポリゴンシューティングはCD-ROM+M2です。

○CESA賞

飯野：そうそう、CESA大賞「サクラ大戦」ですよ。どーします。

中：「ナイツ」は２つ貰いましたよ。

飯野：何を貰ったんですか？

中：プログラムとグラフィック賞です。

飯野：「E0」は辞退しました。だって「E0」をノミネートしたら何か貰えるかもしれませんよって言われたんですよ。公正な判断は何処にあるんだぁーっ

て感じで頭に来た。

小島：「ポリスノーツ」はダメでしたね。

飯野：「バイオハザード」に取られた？

小島：そうそう。

○飯野賢治の電話攻撃

飯野：セガにかけよう。いやソニーだ。

飯野：（本当に電話する）

飯野：話し中。だからソニーはダメなんだよ。よし、セガにかけよう。

セガ：ハイ。

飯野：ワープの飯野ですけど、広井さんいますか？

セガ：しばらくお待ち下さい。

飯野：でたら、どーしよ（中々出ない）。

小島＆中：あっ、目の前にいますよ（目の前のセガのブースの壇上で話しをしていた）。

飯野：王子さまぁー。出てぇ～、イベント中でもいいから出てぇ～。

セガ：申し訳ありませんただ今、広井さんは壇上でお話中でして・・・

飯野：分かりました。伝言をお願いします。

セガ：ハイ、何でしょう。

飯野：横山さんが愛してると言ってました（爆）。

○「ナイツ2」

飯野：「ナイツ２」は作らないんですか？

中：どーでしょうね。

飯野：僕は「ナイツ」が凄く好きなんですよ。ぜひ「ナイツ２」の音楽を作らせて下さい。

中：ん～、音楽は佐々木がやるんでダメですねぇ。

飯野：じゃー、ゲームオーバーとかの音楽でいいですから（笑）。

○開発機材

飯野：「ソニック」ってAmigaで作ったんですよね？

中：「ソニック１」は98ですね（笑）。

飯野：きゅ、きゅーはちぃ～？

中：「ソニック２」がAmigaです。「ソニック３」と「ナックルズ」がAT互換機、Windowsですね。

○最後に

飯野：僕達の作るゲームってぱっと見、分かり辛いんです。やってみて初めてゲームの良さが分かる、そんなゲームなんです。ですから、見た目で判断せず僕たちを信じて買って下さい。

本文でもれた飯野語録＆総評

飯野：小島さんは大好きだけどコナミの社員って所が凄く嫌いなんですよ。

飯野：王子様、黄色いシャツとヘンな眼鏡はやめた方がいいよ。

飯野：中さんと裕さんが居ればセガはOKですよ。広井なんてイラン。

勿論これだけじゃないですけど、憶えてません(^^;
全体の感想としては、とにかく凄く面白かった。冗談で４人で会社を作る話があったんですけど、この人達が集まれば凄いゲームが出来ると思いました。

レイノス２発売記念 集えアサルトスーツ乗り！

協力：Aizer
URL:http://www02.so-net.or.jp/~aizer/
TEXT BY ヴァフィョーン原

1997年2月21日。メガドラユーザー待望の「レイノス２」の発売日である。しかし、発売日が近づいてもサタマガ等専門誌の、期待度ランキングにはまったく入っていなかった。「こんなことではいかん！」ということで、ヴァ団で開催したのが、「レイノス２発売記念！集えアサルトスーツ乗り」のイベントである。内容は、ただ「レイノス２を発売日に並んで買う」というだけのものですが(^^;ちなみに告知はインターネットのセガ研究会のホームページで行いました。

2月21日は平日である。平日に人は集まるのか？(ちなみに筆者は有休を取ったらしい(^^;)半分冗談のつもりで企画したのだが、最終的には６人の有志が集まってくれました。今回並んだ秋葉原のメッセサンオーでは「レイノス２」購入者にキーホルダーとポスターをプレゼントしており、参加者は戦利品として手に入れることができた。また、同じ発売日だった「ファンタジーゾーン」の方は、オパオパのピンバッジをプレゼントしており、ほとんどの人が一緒に購入して行きました。後で分かったことですが、「レイノス２」のキーホルダーはいろんな店で配っていたらしく、オパオパのピンバッジのほうがレアらしいです。

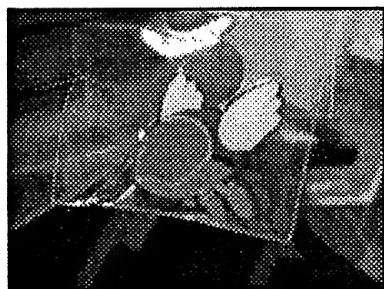
参加者の半分の人が元から知り合いの人でしたが、今回写真を提供してくれたAizer氏をはじめ、初めて会う人ともメガドラ＆サターンの話をいろいろすることができました。特に「デスクリムゾン」ネタで盛り上がってしまい、所有していなかった参加者は、「せっかくだから」ということで半分強制的に購入させられました(^^;

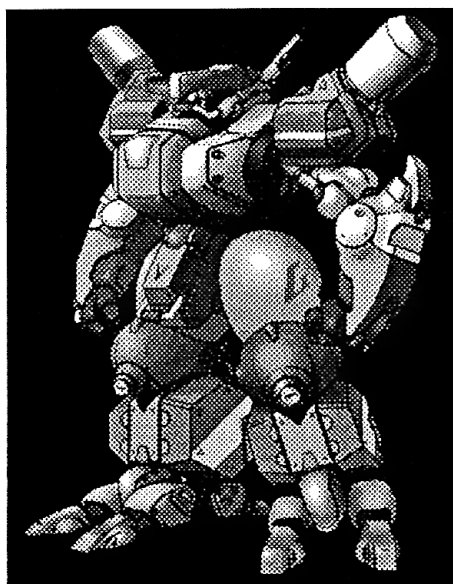
人数的なところで言えば失敗のイベントだったかもしれませんが、こういう機会で知り合

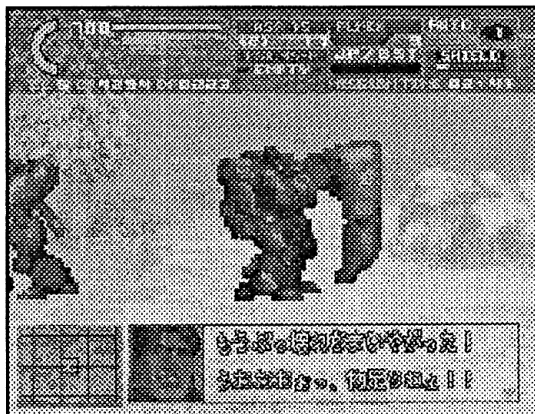
集まったアサルトスーツ乗り

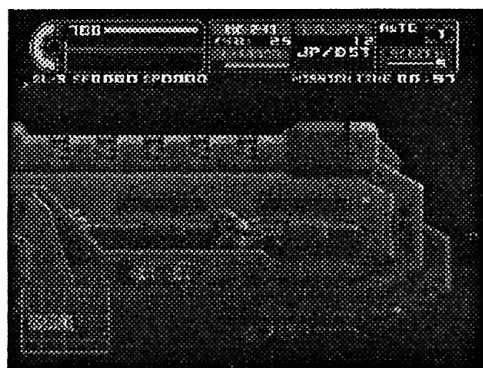
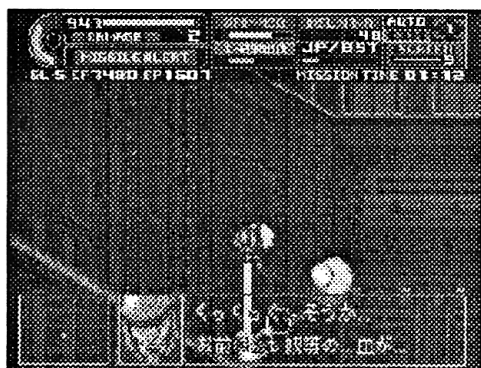
戦利品のキーホルダー

いが増えるのも面白いかなというのが率直な感想です。また、何かの機会に突発で企画するかもしれません（笑）。

余談になりますが、「レイノス２」発売後に「アサルトスーツ乗り」という言葉がサタマガで使われていました。これは偶然でしょうか？もしかしサタマガ編集部はセガ研のホームページをチェックしてるのかもしれませんね（笑）。

オパオパのピンバッジ

レイノス2のデキは？

	レイノス1	レイノス2
グラフィック	○	○
サウンド	○	○
システム	○	○
ストーリー	○	△
キャラクター	△	○
メカデザイン	○	○
ライバル	○	△
ゾウザリー	○	×
総合	○	○

全体的にはそこそこのデキですが、演出とストーリー展開に不満が残ります。特に後半は手抜きっぽく、最後は「えっこれで終わり？」って感じでした。「レイノス」の続編を名乗る以上、この点は力を入れてほしかったところ。期待していた機種乗換もイマイチ。「バリバリの新型が来たぜ！」みたいな演出もほしかった。総評としては普通のメカゲーとしては良くできているが、「レイノス」の続編としては６５点ぐらいかな？最後に・・・やはりゾウザリーは偉大だった！

「うおおおぉっ、物足りねぇ！！」（１面クリア後より）
それはラストでこっちがいいたい台詞だ(^^;

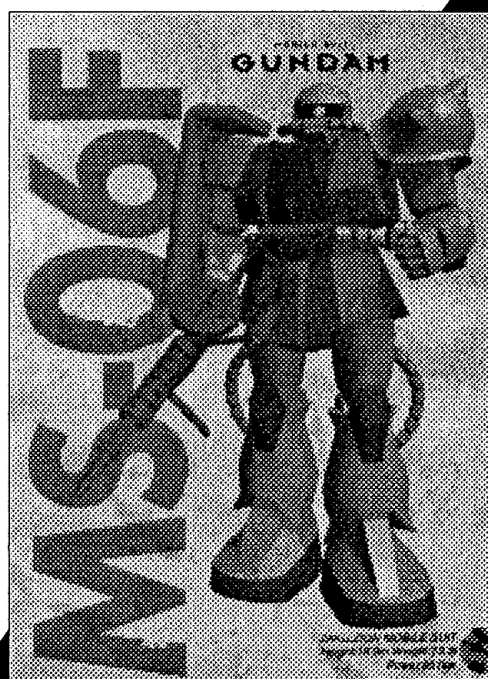
君はこう思わなかったか！？

５面＆６面のライセンからの出撃シーン。ダッシュして出撃すれば、カタパルト射出を再現できるぞ！

「そうか、お前にも奴等の血が・・・」前作との唯一のつながりを表す台詞だ。気が付いた？

通称スズメバチ。アサルトスーツの上をいくアサルトアーマーか？でも、５面で登場し６面で量産化されてるのは・・・存在感が無いような気がする。

最後は、ＱＺの残骸が地球に落下。それをレイノスが押し出す。そしてカイルはソウザリーに・・・・そんなことを思ったは私だけ？

おまけ

7月11日。今度は「サンダーフォースV」の発売日。告知はしませんでしたが一人で偵察しに（？）行きました。今回はどの店もすごい列でした。しかし、どれもWindows95版「エヴァンゲリオン」や、サターン版「同級生２」、プレステ「サガフロンティア」を買う人でした（涙）。

X
SEGA
SEGABANDAI
MAGAZINE

GUNDAM
MS-06F

GUNDAM

コミック版ガンダム BOOK REVIEW

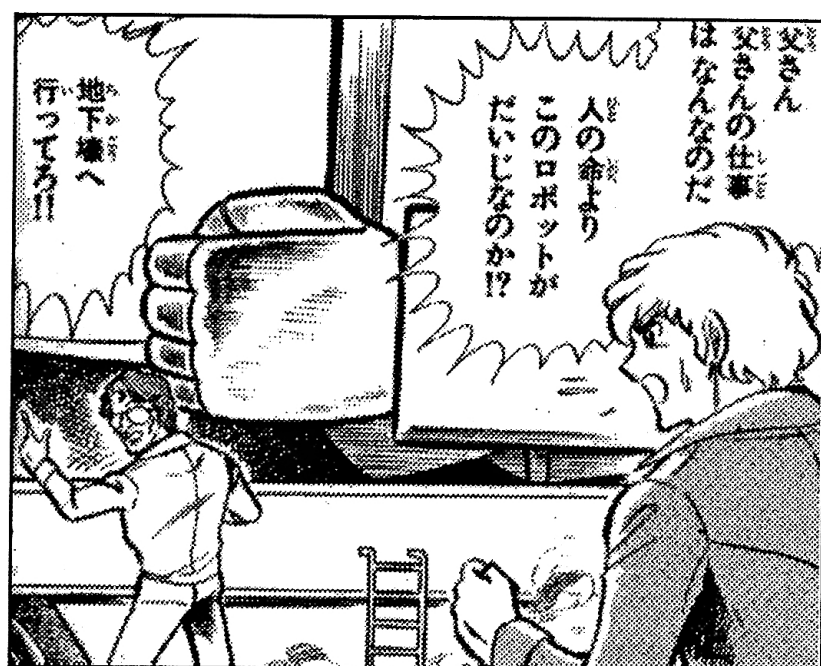
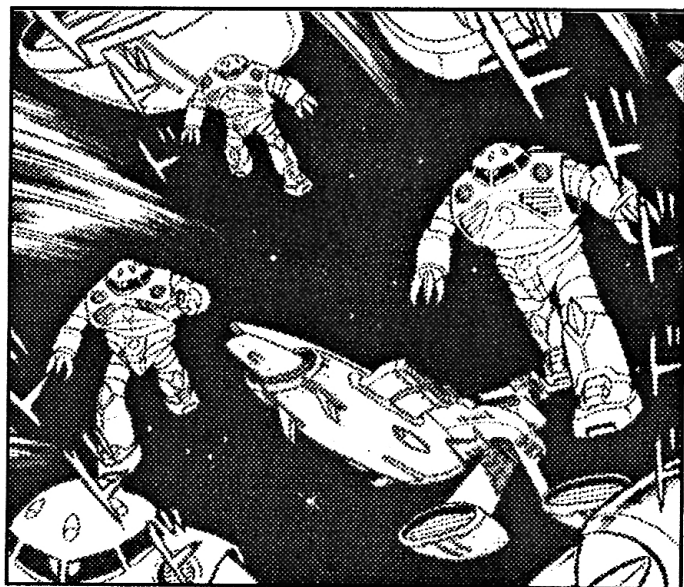
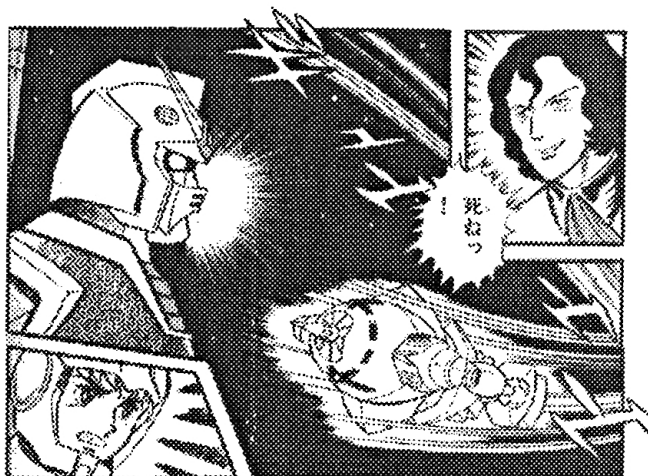
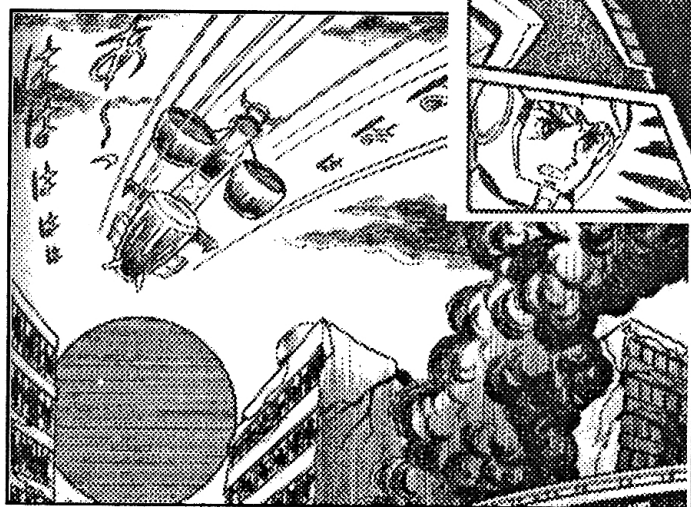
1982年発行
秋田書店　サンデーコミックス
絵：岡崎 優

TEXT BY ヴァフィョーン原

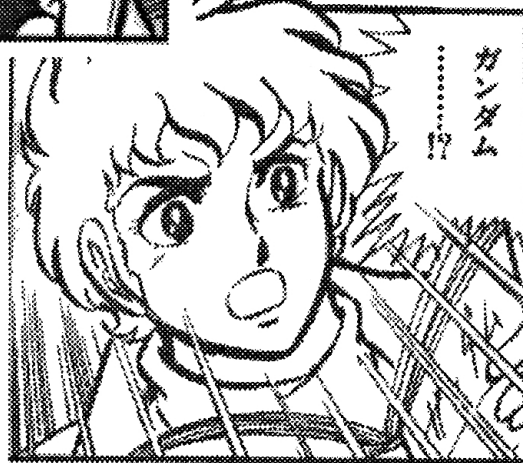
ある日、ふと立ち寄った古本屋で偶然見つけたのが、このコミック版「機動戦士ガンダム」である。みんなも古本屋を探して手に入れよう。これを読まずしてガンダムは語れない（？）。

POINT1 アムロ・レイ

全体的に熱血漢溢れるアムロ。
でも言葉使いがなんか変。

性格も喜怒哀楽が激しい。ちなみにDEメガ Vol.4の32Xネタ記事の元ネタはこのアムロだったりする。

POINT2 メカニック

ズゴック、ゾックが宇宙で登場。しかもゾックにはマ・クベが乗っている。他にもシャアがアッガイに乗ったりもするぞ。

ムサイが大気圏を突破し地球へ降りている（サラミスやマゼランも）。恐るべしコミック版。

POINT3 その他

なぜかいつもガッツポーズをしているブライト。ちょっと怪しい言葉使い＆手のガルマ。一番下のアムロは、ガンダムのマニュアルに注目！

今回紹介した見所は、全体のごく一部でしかない。ちなみに話はジャブローから宇宙に上がったところで打ち切りになっています（涙）。

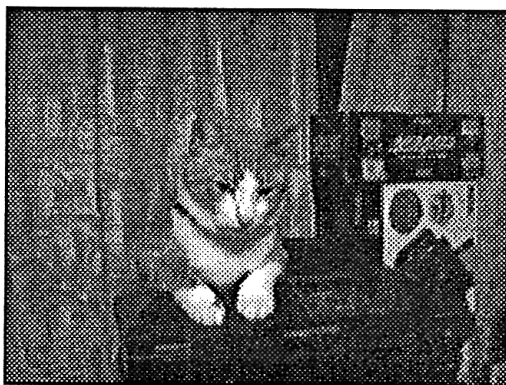
MEGA CREATIVE STAFF

ヴァ団の部屋

BOSS'S COMMENT 道で見かけてもヴァフィヨーンさんって呼ばないでね（笑）

今日のヴァ語

さて今日のヴァ語のコーナーです。今回は「ヤヴァイ」。意味としましては、「やばい」の最上級ランク。今のサターンの状況なんかまさにいい（？）例えですね。この本の締め切りもかなりヤヴァかったらしいですが（笑）。

This is ヴァ猫

前回紹介したヴァ猫ことミュー。寒がりの彼女は、炊飯ジャーや蛍光灯のある水槽等暖かい場所が大好きです。そしてついに電源入れた後のマスターシステムの上にまで（笑）。

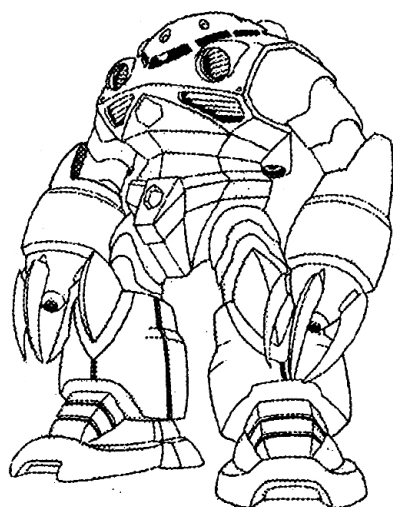
ヴァ団 噂の真相

●ヴァフィヨーン原氏はセガカラの超採点やろうで１０００点満点中４７点を出したらしい。曲はもちろん「シャアが来る」との噂。（千葉県・フロド）

●某所には「シャア専用」と書かれたポストがあるらしい。（東京都・M.COPRO）

●SEGA×で紹介された海外6Bパッドがメッセサンオーに入荷したらしい。しかし最初はパチモンだったらしい。後日、本物が入荷したとの噂。（東京都・Alzer）

●前回の「若さ故の過ち」が別角度の写真で度某H系パソコン雑誌のひとらコーナーで紹介されていたらしい。セガにはめられたとの噂。（東京都・NAG）

祝！「ザク大図鑑」1000部突破！！

ヴァ団でセガ系以外に出している本がガンダム系の本です。今回は、その代表作「ザク大図鑑」の１０００部突破を記念して、表紙がヴァ団版マスターグレード・ザクになっています。また、このページでは幻の「シャア専用ＭＳ大図鑑」のボツ原稿を公開。当時イラスト送ってくれた長谷山さんありがとう！ようやく日の目を見ました。

（イラスト・デーモン長谷山）

ヴァフィョーン原の
若さ故の過ち

今回は、コミックマーケットでトレジャーのはん氏に遭遇。デジオで撮影しました。しかし、暗くてダメでした。デジオをなんとかしてください>セガ。98用のケーブル出るか質問の手紙出したのに返事来ないし。話しがそれてしまった・・・・はんさんご協力ありがとうございました！

メカゲー倶楽部　拡大版

一言 from ヴァフィョーシ原

◆サンダーフォースV
５面のボス＆ＢＧＭに尽きる。熱い熱すぎる！！５年待ったかいがあった。でも、面構成や数、背景の当たり判定等、全体的にはあっさりしたデキ？

◆重装機兵 レイノス２
誰かテレカ下さい(^^; ところで、「ヴァルケン２」は「レイノス１」のリメイクらしい。ゾウザリーも安彦氏でデザインで登場？

◆クオヴァディス２
パイロットの通信がGOOD。ムービーは、内容がいいが中盤に無いのとシネパックでつぶれているのが痛い。余談だがレーダー画面が「ダークエッジ」してます(^^;

◆ウルフファング・ＳＳ
メガドラ時代から待ちに待ってついに発売。サターンモードのＢＧＭがアレンジではなく、まったくのオリジナル曲なのがマイナス。ムービーはまあまあ。

◆サーバーボッツ
制作者の意欲は伝わりますが、メカゲーなのか、キャラゲーなのか、格闘ゲーなのか、どの要素も中途半端な気がする。ロード時間も難。

◆バルクスラッシュ
画面が「ソニックＣＤ」のボーナスステージを思い出させるメカ＆ギャルゲー。マイキャラの変形がＺで、敵にはデビルガンダムもどきが登場。隠れた佳作。

◆Ｚガンダム 前編
ダメ。シャアの「これが若さか・・・」のムービーが無い。アムロとシャアの再開シーンも無い。しかも３面でセーブするとデータが壊れる。後編は出るのか？

◆ガンダム外伝Ｉ～III
ジオン軍バッジ外れました。全部買ったユーザーには全員プレゼントにすべきでは？しかもセットも出るし。ユーザーをなめるのもいいかげんにしてほしい。

アンケート用紙（セガヴァンダイマガジン）

フリガナ ご住所	〒			生年月日 年　月　日
フリガナ お名前		ペンネーム（あれば）	学年／職業	男・女

この本を買った理由は？ （複数回答可）	①表紙（ソニック）　②表紙（ザク）　③中を見て ④ＤＥメガ別冊だから⑤セガ本だから　⑥コミケカタログを見て ⑦友人・知人の薦め　⑧ヴァフィョーン団の本だから ⑨その他（　　　　　　　　　　　　　）	
この本の評価は？	内容	⑤満足－④－③普通－②－①不満
	レイアウト	⑤満足－④－③普通－②－①不満
	表紙	⑤満足－④－③普通－②－①不満
	裏表紙	⑤満足－④－③普通－②－①不満
	価格	⑤満足－④－③普通－②－①不満
	総合	⑤満足－④－③普通－②－①不満

この本で気に入ったページをお書き下さい （詳細、複数回答可）	この本で気に入らなかったページを お書き下さい（詳細、複数回答可）
あなたのお気に入りのセガハードのソフトを ６つお書き下さい ①　　　　② ③　　　　④ ⑤　　　　⑥	あなたの持っているゲーム機をすべて お書き下さい
今後、ヴァフィョーン団 の本に期待することは？ （複数回答可）	①メガサターンマガジン　②DEEP!MEGAMiX（新DEﾒｶﾞ） ③レンタヒーローマニアックス　④レイノスグラフィックス ⑤ソダンマニアックス完全版　　⑥メカゲー倶楽部単行本 ⑦ザク大図鑑Ver2.0　⑧その他（　　　　　　　　）

その他、ご意見、ご感想、噂の真相、スラング等なんでも結構ですから何かお書き下さい（次回の本に使わせていただくかもしれません、また書く欄が足りない方は別途の紙に書いていただいても結構です）

このページをコピーしてお使い下さい

編集後記

当初、セガ＆ガンダムの「ヴァ団 マガジン」でスタートしたこの本ですが、途中でセガとバンダイが合併するということで、名前を「セガヴァンダイ マガジン」に変更し、その後、合併解消でどうしようかと思いましたが、その時点で表紙が完成していた為、「SEGA××」のサブタイトルを付けることにしました（笑）。でも、内容はいつも以上に好き勝手（ガンダムネタとか）やっているので、気に入らなかった人ごめんなさい。

今回は、この本と同時に某「ランスト２」本のヘルプをしていたのですが、最後の最後でメインの仕事が回ってきてしまった為(^^;２冊同時進行はかなり厳しかったです。カタログで宣伝した「レンタヒーローマニアックス」を期待していた方すいませんでした。３冊同時は不可能です(^^;

ヴァフィョーン原

ヴァフィョーン団では、より良い本を作る為に読者のみなさんからのお手紙をお待ちしています。パソコン通信やインターネットのメールでも結構ですので、気楽に送って下さい。

STAFF

●企画・原案
ヴァフィョーン原
●編集
ヴァフィョーン原
●表紙・イラスト
ヴァフィョーン原
●レイアウト・DTP
ヴァフィョーン原
●ゲスト
やぶ
デーモン長谷山
●参考文献
BEEPIMEGADRIVE
SEGA MAGAZINE
●印刷
ポプルス
●SPECIAL THANKS
中川哲也
浅野留美
岩月政夫
鈴木孝治
根本達也
小山重明
後藤東一郎
西原敦至
後藤信之
菅 章裕
タンギー
YURICAT
Y'-GTO
かれん
源文党
凜土れん
森沢順
BAC28
かんでぃ
かれん
たまちょ
よしマン
GLORY
ＳＳＴ
Aizer
ジャマシマン
みほのぶるぼん
フロド
長野 守
龍雷牙
中野.K
ぼケェェェェ
ぐのーしす
ぬくぬくだ！！
MATTYAN
M.COPRO
デーモン鈴木
Shindo Takayuki
suchiyama
VAY伊東
今Ｘ
鉄節
響
遠藤正二郎
SEGA研究会
うっきーカンパニー
シャア研究会

DEEP!メガドライブ別冊（セガダブルクロス）
セガヴァンダイ マガジン
[発行日] 1997年8月15日(初版)
[発行者] ヴァフィョーン原
[発行元] ヴァフィョーン団
〒206 東京都多摩市桜ヶ丘2-29-1
原　泰紀
[NIFTY-Serve] HQL10700
[E-mail] f1863424@ca.aif.or.jp
[TERA-NET] TERA3434

見事だな！
しかし　坊主(ソニー)！
自分の力で
勝ったのではないぞ！
ＦＦⅦの
おかげだと
いうことを
忘れるな!!

MEGA CREATIVE STAFF
V.F.D.
ヴァフィョーン団